

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## KLUNKER

### MATERIEL

94 cartes bijoux (14 piercings, 14 boucle d'oreille, 14 dent en or, 14 chaussure, 14 gousset, 14 diadème et 10 colliers).

5 cartes Vitrine (Schaufenster).

5 carte Achats.

1 carte 1<sup>er</sup> joueur (Start).

### PREPARATION

Chaque joueur a une surface de jeu devant lui pour poser ses cartes. Il prend une carte vitrine (Schaufenster) et la pose à gauche de sa surface de jeu. Le joueur le plus jeune reçoit la carte de 1<sup>er</sup> joueur. Il mélange les 94 cartes bijoux et en donne une à chacun. Cette carte est posée face cachée (billet visible) à droite de la vitrine de chaque joueur. C'est l'argent de départ. Les joueurs ne peuvent pas regarder le type de bijou représenté sur les cartes argent.

Le 1<sup>er</sup> joueur place une carte d'achats (cartes numérotées de 1 à 5) par joueur face visible au centre de la table. A 3 joueurs on utilise les cartes achats 1 – 3. A 4 joueurs on utilise les cartes achats 1 – 4. A 5 joueurs, on utilise les 5 cartes. Il distribue 6 cartes bijoux face cachée à chaque joueur. Le reste de ces cartes forme la pioche face cachée au centre de la table. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes en main.

### BUT DU JEU

Les joueurs exposent, achètent, vendent des bijoux pour gagner le plus d'argent. Le jeu est divisé en plusieurs tours. Chaque tour est composé de 3 phases, qui sont jouées dans l'ordre suivant :

- remplir la vitrine
- mettre les diamants en réserve
- acheter des diamants

### REEMPLIR LA VITRINE

Les joueurs placent autant de bijoux qu'ils le désirent dans leur vitrine.

En commençant par le 1<sup>er</sup> joueur puis dans le sens horaire (une seule fois), chaque joueur place des cartes bijoux (de 0 à toute ses cartes) de sa main vers sa vitrine. Toutes les cartes en vitrine doivent être visibles.

Un joueur qui n'a pas de bijoux en vitrine doit en placer au moins un. Chaque vitrine doit avoir au moins une carte à la fin de cette phase, il n'y a pas de maximum au nombre ou au type de cartes présentées en vitrine.

Les bijoux en vitrine peuvent être achetées plus tard par les autres joueurs ou par le joueur qui possède la vitrine.

### METTRE LES BIJOUX EN RESERVE

La zone de réserve de chacun est la partie droite de sa surface de jeu à côté de l'argent.

Le 1<sup>er</sup> joueur commence cette phase. Il peut mettre une carte de sa main en réserve ou passer. Puis c'est au joueur suivant dans le sens horaire. On procède ainsi tant qu'il reste un joueur à vouloir (et pouvoir) mettre une carte en réserve.

Le 1<sup>er</sup> joueur qui passe prend la carte achats numéro 1 et la pose dans sa surface de jeu. Le prochain joueur à passer prend la carte 2 et ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes achats. Quand cela se produit la prochaine phase commence. Après qu'un joueur a pris une carte achats, il ne peut plus faire d'actions dans cette phase (il ne peut plus mettre en réserve de cartes ni prendre de cartes achats).

Un joueur ne peut mettre des cartes en réserve que dans sa propre zone. On met les cartes en réserve face visible et triées par type. On ne peut pas cacher de cartes.

Un joueur peut mettre plusieurs cartes en réserve durant cette phase ou n'en mettre aucune.

Dès qu'un joueur a 4 cartes du même type de bijoux en réserve, il doit les vendre.

Vendre des bijoux

Si le joueur n'a que ces 4 cartes en réserve, il prend les 4 cartes, les retourne face billets et les met sur sa pile d'argent. Il les a vendus pour 4 billets.

Si le joueur a 2 types de bijoux en réserve quand il vend un groupe de 4, il reçoit seulement 3 billets, retournant 3 cartes bijoux côté billet dans sa pile d'argent. La 4<sup>ème</sup> carte est mise au sommet de la pioche face cachée. Si le joueur a 3 types, il reçoit 2 billets, mettant sur la pioche les 2 autres cartes. S'il a 4 types ou plus, il reçoit 1 billet, mettant sur la pioche les 3 autres cartes. Si un joueur a plus de 4 cartes du même type, les cartes en plus sont considérées comme étant d'un autre type. Quand on vend des colliers, le joueur récupère toujours 4 billets, quelque soit le nombre de types de bijoux en réserve. Comme pour les autres ventes, le joueur doit vendre exactement 4 colliers.

### ACHETER DES BIJOUX

On achète les bijoux exposés dans les vitrines. En commençant par le joueur avec la carte achats 1 puis dans l'ordre croissant de ces cartes, les joueurs peuvent acheter des cartes dans les vitrines. A son tour, un joueur ne peut acheter des bijoux que d'une vitrine, y compris la sienne.

Quand il achète des cartes d'un autre joueur, il donne un billet à ce joueur de sa pile, quelque soit le nombre de cartes achetées dans la vitrine. Quand il achète des cartes de sa propre vitrine, il ne paye rien. Dans tous les cas, il faut prendre toutes les cartes de la vitrine, on ne peut acheter qu'une partie des cartes.

Le joueur met immédiatement les cartes achetées en réserve. Cela peut le conduire à vendre des cartes s'il en 4 du même type selon la procédure précédente.

Si un joueur a des cartes dans sa vitrine au tour où il achète, il doit acheter des bijoux de sa vitrine ou d'une autre. Si un joueur n'a pas de bijoux dans sa vitrine, il peut acheter ceux d'une autre vitrine ou ne rien acheter. S'il n'achète rien, la phase d'achats se termine immédiatement. Les joueurs qui n'ont pas eu la possibilité d'acheter ne peuvent plus le faire. Sinon cette phase se termine avec le dernier joueur à faire un achat.

### FIN D'UN TOUR

Les cartes achats sont remises au centre de la table. Le joueur qui fini la phase d'achats en n'achetant pas de cartes prend la carte 1<sup>er</sup> joueur. Si tous les joueurs ont acheté, le 1<sup>er</sup> joueur ne change pas.

Ce joueur distribue des cartes de la pioche pour que chaque joueur reconstitue sa main à 6 cartes. un nouveau tour commence avec le 1<sup>er</sup> joueur.

### FIN DU JEU

Le jeu se termine dès qu'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour compléter la main des joueurs à 6 cartes.

Chaque joueur compte le nombre de billets de sa plis d'argent. Les cartes en main, en vitrine ou en réserve n'ont aucune valeur. Le joueur avec le plus de billets a gagné. S'il y a une égalité entre plusieurs joueurs, le joueur avec le moins de carte en vitrine et en réserve l'emporte. s'il y a toujours égalité, c'est une victoire commune.